

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha mempersiapkan dan memperlengkapi generasi muda dalam menerima dan menyikapi perkembangan era global yang semakin modern. Untuk menjamin pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka perlu dilaksanakan pendidikan semaksimal mungkin. Bidang pendidikan merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi. Proses pembelajaran dalam pendidikan tidak lepas dari media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran (Teni, 2018).

Media merupakan salah satu hal yang menunjang proses pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran yang dilakukan sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan keinginan belajar peserta didik, menciptakan motivasi belajar peserta didik, dan merangsang aktivitas belajar peserta didik. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar (Hasan et al., 2021). Menurut Dewi Safitri (2021: 4), media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang akan disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Oleh

karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran agar materi yang diberikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan peserta didik lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran, salah satu tugas guru yaitu menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus mempunyai pengetahuan dalam menggarap media pembelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, maka guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Peraturan Menteri Nomor 12 Tahun 2024, menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan akhlak mulia serta menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Menteri Pendidikan et al., 2024). Kurikulum Merdeka dijadikan sebagai sebuah program yang bertujuan untuk membangun kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi guru dan peserta didik. Salah satu hal yang ditekankan dalam tujuan Pendidikan Nasional yakni peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016, proses pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk aktif serta kreatif dan mandiri. Pendidikan dilakukan untuk mempersiapkan generasi Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Teknologi merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya dunia pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran agar dapat menciptakan proses belajar yang aktif.

Dewasa ini telah berkembang pesat media pembelajaran seiring berkembangnya teknologi dan informasi, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis digital. Menurut Hamdan Husein (2021: 3), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Media pembelajaran interaktif merupakan media digital yang saling terintegrasi untuk membantu guru berinteraksi dengan peserta didik. Media pembelajaran interaktif digital ini termasuk teks elektronik, grafik, video (gambar bergerak), dan audio. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai kehidupan nyata di sekitar peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan dapat menciptakan komunikasi yang aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon

positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Gulo & Harefa, 2022).

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif, namun peneliti menganggap bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif sangatlah penting untuk terus dikembangkan karena ditemukan pembelajaran yang dilakukan masih bersifat monoton dan belum melakukan inovasi pembelajaran yang berbasis digital. Seperti yang ditemukan pada proses pembelajaran Kelas VII SMP Negeri Satap 3 Rembon. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Maret dengan salah satu guru SMP Negeri Satap 3 Rembon, disimpulkan bahwa penyampaian materi pada beberapa mata pelajaran berlangsung secara monoton, dan pemanfaatan media pembelajaran yang berinovasi digital masih kurang, salah satunya pada mata pelajaran IPA Terpadu sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

SMP Negeri Satap 3 Rembon terletak di Lembang Palesan, Kecamatan Rembon, Kabupaten Tana Toraja, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki ketersediaan fasilitas pembelajaran berupa LCD Proyektor dan jaringan internet yang lumayan stabil. Fasilitas tersebut dapat mendukung proses pembelajaran jika dimanfaatkan dengan baik. Tetapi guru belum memaksimalkan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya, media yang digunakan dalam pembelajaran IPA Terpadu Kelas VII hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis digital dan belum membuat media pembelajaran interaktif.

Oleh karena itu, rendahnya hasil belajar peserta didik seringkali dipengaruhi

oleh pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang tepat dalam penyampaian materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat juga membuat peserta didik kurang memiliki antusias untuk menerima pelajaran serta tidak ada perhatian terhadap guru yang sedang mengajar. Mengacu pada permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan berbasis digital yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif dan terjadi komunikasi dua arah selama proses pembelajaran.

Mata pelajaran IPA Terpadu merupakan pelajaran yang membutuhkan visualisasi dari suatu objek karena benda yang dipelajari ada di alam, tetapi terkadang sulit untuk menghadirkan di kelas. Untuk membantu kesulitan tersebut maka dibutuhkan suatu media yang mampu menggantikan benda aslinya ke dalam kelas. Mata pelajaran IPA Terpadu yang akan dikemas dalam media pembelajaran interaktif berbasis digital yaitu materi tentang Pengertian Sains dan Laboratorium IPA. Materi Pengertian Sains dan Laboratorium IPA sebagai materi dalam pengembangan media ini karena materi ini merupakan materi yang membutuhkan visualisasi yang jelas. Tantangan yang harus dihadapi pada materi ini adalah bagaimana cara menghadirkan media pembelajaran yang di dalamnya memuat objek-objek di alam dengan bentuk yang menyerupai objek aslinya.

Pembelajaran konvensional jika digunakan dalam materi ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya peserta didik hanya mendengar saja tanpa melihat bentuk objek aslinya sehingga peserta didik akan mengalami kesulitan dalam membayangkan suatu objek yang sedang dibicarakan oleh guru. Pembelajaran IPA secara konvensional

juga dapat mengakibatkan peserta didik kurang memiliki minat untuk mempelajarinya karena hanya merupakan cerita dan terkesan membosankan. Padahal jika dikemas dengan baik, materi ini akan sangat menyenangkan. Hal ini disebabkan yang dipelajarinya adalah alam sekitar yang begitu luas. Pembelajaran IPA konvensional yang hanya menggunakan buku cetak akan sangat tertinggal dari perkembangan ilmu IPA itu sendiri.

Oleh karena itu, guru yang menjadi pusat dari proses pembelajaran IPA harus mampu untuk membuka wawasan dan mengubah metode yang konvensional dengan metode lain yang lebih efektif dan menyenangkan serta mulai memaksimalkan pengimplementasian teknologi dalam pembelajaran. Mengacu pada permasalahan tersebut, media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis digital karena dapat menampilkan teks, gambar, video serta suara sehingga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan akan dikemas dalam bentuk *slide* presentasi dengan menggunakan aplikasi *Powerpoint* dan bantuan aplikasi *canva* untuk mengedit. Fokus peserta didik akan tertuju pada apa yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif berupa *slide* presentasi sehingga dengan tanpa dipaksa untuk memperhatikan, peserta didik dengan kesadarannya sendiri akan memperhatikan pelajaran tersebut karena dianggap menarik.

Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital sangat bermanfaat bagi peserta didik dan juga guru. Dimana penggunaan media ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan peserta didik untuk belajar. Selanjutnya, membantu mencapai kompetensi yang diharapkan, menciptakan kondisi

atau suasana belajar yang lebih aktif, serta peserta didik lebih mudah memahami materi. Tidak hanya itu, diharapkan manfaat media ini dirasakan oleh guru dalam hal mendorong kreativitas guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan memanfaatkan beberapa jenis aplikasi yang tersedia pada komputer. Berdasarkan uraian di atas, maka judul pada penelitian ini yaitu “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon.
2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

digital pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon.

3. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri Satap 3 Rembon.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan, keterampilan, dan pengetahuan baru dalam pengembangan media yang dapat menunjang proses pembelajaran, dalam hal ini mata pelajaran IPA Terpadu.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Manfaat bagi peserta didik**

Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan dapat mencapai kompetensi yang diinginkan.

###### **b. Manfaat bagi guru**

Membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran berikutnya.

###### **c. Manfaat bagi sekolah**

Menjadi acuan kepada sekolah untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan fasilitas yang ada dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah.